

Déficit de atención y concentración en el desarrollo de las actividades escolares.

Nidia Marinela Bernal Pico

Ángela Fabiana Bernal Pico

Fundación Universitaria Los Libertadores

Déficit de atención y concentración en el desarrollo de las actividades escolares.

La investigación cobra un valor importante en las instituciones educativas; primordialmente en las aulas de clase; su objeto principal es buscar a través de diferentes estrategias, métodos, instrumentos, técnicas, procesos, etc., el mejoramiento de los procesos educativos y de aprendizaje de los discentes, desde el Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico IDEP., la investigación es concebida como la mirada rigurosa que pretende construir, explicar o comprender el fenómeno educativo en tanto se convierte a su vez en un proceso de aprendizaje para quienes participan en ella de tal modo que ese aprendizaje le permita considerar una acción informada y reflexiva sobre la propia práctica. La problematización que hace el docente de su quehacer de manera sistemática y crítica, en búsqueda de explicaciones o interpretaciones del mismo, ha permitido la cualificación y de su profesión y por tanto el perfeccionamiento de su ejercicio.

Para ello partimos de unos supuestos soportados en la experiencia propia de los autores de ésta investigación y de las conclusiones otro trabajo de investigación de la universidad los libertadores.

De éstos supuestos se desprende la definición del problema, que no es más que la búsqueda de la solución a la deficiencia en los procesos cognitivos básicos de los estudiantes de grado cuarto de primaria en el Instituto Técnico Distrital Laureano Gómez.

Seguidamente se plantearon tres categorías, las cuales están relacionadas con el planteamiento del problema, una catalogada como principal que tiene estrecha relación con el desarrollo de los procesos cognitivos básicos (atención y concentración). Las otras dos no menos importantes están relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación TIC y con la lúdica como estrategia pedagógica.

Las instituciones educativas vienen implementando acciones continuas relacionadas con sus procesos pedagógicos que apuntan directamente a incidir en la formación integral de los estudiantes; de tal forma que este proyecto se orienta a contribuir con este propósito en el colegio técnico distrital Laureano Gómez, en lo correspondiente a la educación básica primaria; curso 403 de la jornada de la mañana.

Desde esta perspectiva surge la necesidad de identificar los factores que inciden en los diferentes procesos educativos teniendo en cuenta los siguientes interrogantes ¿Por qué los estudiantes muestran desinterés en sus procesos de aprendizaje?, ¿Los docentes desarrollan estrategias didácticas en el proceso de enseñanza? ¿Incorporan herramientas tecnológicas para el acompañamiento de las actividades escolares en las distintas materias que conforma el plan de estudios?

Vale la pena resaltar que las políticas educativas que se generan en los diferentes gobiernos no son las más pertinentes, teniendo en cuenta que se ha pretendido estandarizar la educación sin tener en cuenta elementos importantes para el diseño e implementación de los currículos, los entornos educativos, el contexto social, las necesidades e intereses de la población, entre otros. Es así que durante más de una década estuvo en vigencia un modelo de evaluación que prácticamente promovía automáticamente a todos los estudiantes sin importar que aprendizajes se hubieran adquirido y si estos alcanzaban los logros propuestos para cada grado que establecía el mismo estado a través del Ministerio de Educación Nacional MEN.

La Institución Educativa Distrital IED Colegio Técnico Laureano Gómez es una institución educativa de carácter oficial que ofrece todos los ciclos y niveles de la educación: preescolar, básica primaria, secundaria y educación media; cuenta con dos jornadas escolares, atiende a una población aproximada de 3.000 estudiantes, la mayoría perteneciente al estrato uno, dos y tres; en la modalidad técnica se ofrecen 3 especialidades que son; mecánica industrial; diseño arquitectónico; y electricidad, especialidades que cuentan con dos ejes transversales mediados por gestión de proyectos y software especializado, adicionalmente el colegio cuenta con un proyecto de articulación de algunas especialidades técnicas con el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA lo que le permite a los estudiantes continuar con su formación universitaria. La educación se encuentra organizada por ciclos, cada uno de los ciclos tiene su impronta (ciclo I, exploración) que es el eje central de desarrollo. Todos los procesos académicos y pedagógicos son acompañados por una planta de personal docente conformada por 170 maestros de todas las áreas y especialidades.

El colegio se encuentra ubicado en la localidad de Engativa (10) barrio Bachue, la población estudiantil vive en los barrios aledaños al colegio; es importante señalar que la escuela cuenta en ambas jornadas con un promedio de 800 estudiantes por jornada, distribuidos aproximadamente en 22 cursos con un promedio cercano a los 35 estudiantes. La educación básica primaria se encuentra articulada al programa curricular denominado 40x40 o jornada extendida lo que le permite a los estudiantes recibir clases relacionadas con el deporte, la cultura, el arte, la música y la literatura a través de profesionales vinculados con instituciones como el Instituto Distrital de Artes IDARTES; la orquesta filarmónica de Bogotá; y el Instituto de Recreación y Deportes IDRD conjuntamente con la Secretaría de Educación de Bogotá SED.

Para el desarrollo de la presente investigación se selecciono una muestra, la cual corresponde al curso 403 de la jornada de la mañana, con un total de 35 estudiantes; que se encuentran en edades comprendidas entre los 9 y 10 años de edad, el 57.14 % de la población objeto de estudio son niñas y el 42.86 son niños; para la investigación se toma un 4.3% de la población (35 estudiantes).

Tabla 1.

Universo poblacional de la investigación.

ESTUDIANTES EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA				
GRADO	Mujeres	Hombres	Total	%
Cuarto	20	15	35	100
%	57.14	42.86		100
Total	20	15	35	100

Para la selección de la muestra según Lafaurie (2005) “Se busca entender el contexto donde se dan los hechos y comprender significados”.

Según Maxwell (1996) “Siempre que nos enfrentamos con la necesidad de decidir qué vamos a estudiar y cómo, dónde y con quién lo vamos a hacer, estamos ante la selección de una muestra. No sólo se seleccionan sujetos, sino contextos, hechos y procesos”.

En la IED Colegio Instituto Técnico Distrital Laureano Gómez se observa con frecuencia en las aulas de clase las dificultades que presentan la mayoría de los estudiantes con relación a los procesos de aprendizaje; la muestra seleccionada no es la excepción frente a esta problemática; uno de los factores que incide notoriamente en el nivel académico de los niños y niñas del curso 403 tiene que ver precisamente con falencias que vienen de sus procesos iniciales, llámese educación inicial y educación familiar y que tienen que ver directamente con dos aspectos fundamentales de los procesos cognitivos denominados simples o básicos relacionados con la atención y concentración, el promedio de atención en una clase de más del 70% de los niños y niñas no supera los 10 minutos y en lo que respecta a la concentración esta no es permanente, gradual y duradera.

Es frecuente observar en cada clase las dificultades que se presentan, ya que cuando se está explicando un tema muchos estudiantes están hablando, están haciendo otra actividad diferente (jugando con un borrador, lápiz, etc.), se distraen con facilidad todo el tiempo, razón por la cual los llamados de atención hacia ellos es permanente, lo que implica interrumpir a toda hora las clases o el desarrollo de las mismas actividades; de la misma manera los tiempos que se asignan para desarrollar un taller, una guía, incluso una evaluación resulta insuficiente por los menos para desarrollar todas las actividades planteadas; todos estos antecedentes nos permiten identificar cuáles son las falencias existentes en los estudiantes del curso 403 que impiden que realmente mejoren sus procesos de aprendizaje, incidiendo notoriamente en los resultados obtenidos por la mayoría de ellos en su rendimiento académico.

El planteamiento anterior permite reflexionar con mayor profundidad sobre las causas, efectos y consecuencias generados en los estudiantes en sus procesos de aprendizaje; lo que conlleva a hacer algunos cuestionamientos sobre las prácticas educativas de los docentes. ¿Falta mayor dinamismo en el desarrollo de las actividades escolares? ¿Dónde radica el desinterés en sus procesos de aprendizaje? ¿Los docentes implementan estrategias didácticas en los procesos de enseñanza-aprendizaje? ¿Acompañan sus clases con actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración de los estudiantes? ¿Qué características presentan los estudiantes en sus procesos de aprendizaje?

Teniendo en cuenta los planteamientos anteriores, con relación al problema que presentan los estudiantes del grado 403, se requiere generar ambientes de aprendizaje a través de elementos proporcionados por la lúdica; partiendo del criterio que las actividades

lúdicas que se desarrollan en el aula de clase se convierten en una herramienta pedagógica ya que involucran al niño en su proceso de aprendizaje y al mismo tiempo desarrollan habilidades que permiten mejorar o potenciar los procesos cognitivos simples generando así aprendizajes significativos a partir de las necesidades e intereses de los niños y tomando como referencia las experiencias en el aula de clase observadas durante todo el año escolar.

Lo anterior nos permite plantear una serie de interrogantes para tratar de abordar directamente el problema objeto de estudio. ¿De qué manera la actividad lúdica como estrategia pedagógica permite potenciar la atención y concentración de los estudiantes del curso 403 de la IED colegio Técnico Laureano Gómez? ¿Cómo la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC en el aula de clase, desarrollan habilidades que mejoran la atención y concentración de los niños?

De tal manera que lo que se busca es facilitar a los estudiantes la interacción permanente con ambientes de aprendizaje lúdicos a través del uso pedagógico de herramientas que proporcionan las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC., generando aprendizajes significativos desde las dimensiones de la formación integral. (saber-ser-hacer).

Estas acciones son posibles a medida que se puedan identificar las características propias de los procesos de aprendizaje de los estudiantes de grado 403 relacionadas con sus estilos de aprendizaje; y así diseñar y desarrollar acciones lúdico-pedagógicas que permitan a los estudiantes la incorporación permanente de las TIC en sus procesos de aprendizaje.

Es importante tener en cuenta para abordar el problema de investigación definir unas categorías que permitan construir los referentes teórico-conceptuales que sean intrínsecos al objeto de investigación, para ellos vamos a abordar tres categorías. La primera categoría con la que vamos a desarrollar parte de los postulados tiene que ver directamente con los procesos cognitivos básicos relacionados principalmente con la atención y concentración.; en ese orden de ideas es importante entender un poco como funciona el cerebro de los niños, cuáles son sus canales perceptivos básicos, como aprenden mejor, y para esto vamos a hablar de la parte sensorial, ya que a través de los sentidos los niños se comunican con el mundo exterior, siendo a la vez estos la puerta de acceso a la memoria y por lo tanto al conocimiento y el aprendizaje.

Es necesario señalar que, por la vista un porcentaje alto de información que llega a nuestro cerebro. Según Sousa (2002).

Nos habla de los sentidos y la parte sensorial. La importancia que se concede a cada uno de los sentidos difiere según las épocas, los entornos y las organizaciones sociales. La vista y el oído son sentidos indispensables para una vida activa y cotidiana autónoma. Y más en el mundo actual, donde todo se ha pensado para utilizar la vista y el oído, desde el más básico como el periódico y la TV, hasta llegar a la internet y el teléfono y demás medios tecnológicos, no es el caso para otras personas que viven al algunos sitios donde se requiere desarrollar más otros sentidos. (p. 41-42).

¿Las dificultades sensoriales vinculadas a la edad influyen en la memoria? Efectivamente si tenemos dificultades sensoriales en la vista y el oído podríamos tener problemas con nuestra capacidad de concentración atención. Lo que repercute de manera directa en la calidad para la codificación de la información en el cerebro y por ende si no se escucha y ve bien se percibe mal la información, por tal razón se codifica mal y en consecuencia no se almacenara en el cerebro de forma adecuada para poder utilizarla cuando sea necesario.

La atención tiene un carácter eminentemente selectivo, centrándose en unos aspectos que ocupan el primer plano, quedando el resto ignorado o como en penumbra. En realidad, la atención no es sino «el aspecto selectivo de la percepción» según afirmaron los investigadores Johnston y Heinz. (1978).

La claridad es consecuencia lógica de la selectividad, ya que al centrar la atención sobre un estímulo concreto, aumentan la nitidez y la fuerza de captación. Finalmente, la limitación es una característica determinante de la atención, ya que tanto la experiencia común como los trabajos de laboratorio han demostrado que no es posible atender a varias cosas de modo simultáneo.

La atención es transcendental en diferentes aspectos de la vida del niño, de tal manera que los esfuerzos realizados por diferentes autores para tratar de definirla, estudiarla y delimitar su estatus entre los procesos psicológicos.

A continuación se citan algunas definiciones, cada una de ellas con igual validez; Ardila, 1979; Celada, 1989; Cerdá, 1982; Luria. 1986; Taylor, 1991). La definen como un proceso, y señalan que la atención presenta diferentes fases; entre las cuales se pueden destacar: la fase de orientación; selección y sostenimiento de la misma.

Reategui (1999) señala que la atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo, además es el responsable de filtrar información e ir asignando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo con relación a las demandas externas.

Para Rubenstein, (1982) la atención modifica la estructura de los procesos psicológicos, haciendo que estos aparezcan como actividades orientadas a ciertos objetos, lo que se produce de acuerdo al contenido de las actividades planteadas que guían el desarrollo de los procesos psíquicos, siendo la atención una faceta de los procesos psicológicos.

El primer referente se encuentra en el repositorio de la Universidad los Libertadores, el cual se titula Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención en los niños de grado tercero de la Institución educativa Marceliano Polo sede principal de Cerete (Córdoba) escrito por Del Toro, Álvarez y Espitia (2016). en su tesis plantean una serie de estrategias lúdico-pedagógicas que permiten fortalecer la atención dentro y fuera del aula de clase aplicándolas a la vida cotidiana de tal manera que se adquieran aprendizajes significativos y principalmente la motivación permanente del estudiante.

Estas estrategias se encuentran plasmadas en el diseño de talleres; entre los cuales se mencionan: El laberinto misterioso; jugando con las figuras geométricas; mándalas florecidas, etc., su planteamiento está enfocado directamente a la falta de atención que se presenta a nivel general de los estudiantes del colegio y específicamente en los estudiantes de grado tercero de dicha institución.

Según, Miguel de Zubiría, pedagogo y psicólogo, creador de la pedagogía conceptual afirma que existen múltiples factores que pueden ayudar a entender esta problemática que es generalizada en la mayoría de estudiantes y algunas de ellas son: los estudiantes dedican buena parte del tiempo a ver televisión; no tienen conversaciones largas con sus padres, no tienen contacto con sus abuelos, quienes ocupan horas contando historias a sus nietos y desarrollando un importante campo de atención y concentración., la mayor parte del tiempo están solos, no han adquirido hábitos de estudio, poco acompañamiento en sus procesos académicos entre otros.

Uno de los objetivos destacados en su propuesta tiene que ver directamente con aplicar estrategias lúdicas pedagógicas para fortalecer la atención., disponer de los ambientes y materiales necesarios para alcanzar un nivel adecuado de atención y generar espacios lúdicos para participar en talleres que requieran la atención.

La segunda categoría que se va desarrollar y no menos importante es la lúdica; La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo; a continuación se reconocen los fundamentos que orientaron la estrategia pedagógica.

En el transcurso del tiempo se han trabajado diferentes terminologías y entre ellas está el juego y la lúdica. Juego viene de la raíz latina “iocar, iocus”: que significa divertirse, retozarse, recrearse, entretenerse, le precede del latín “ludicer, ludicruz”; del francés “ludique, iudus” y del castellano de “lúdico” ó “indico” que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego.

En la ponencia la Lúdica como proyecto de vida se retoma por parte del autor, un poco el tiempo, y el concepto que se le ha dado por siglos y diferentes culturas; se tiene que para los romanos se definió lúdica como la plástica animada y creativa, como alegría y jolgorio. Para los hebreos era conceptualizado como broma y risa; los alemanes la definían como placer. Hoy, muchas comunidades e instituciones de educación formal, no formal e informal, pretenden el rescate de esa historia primitiva de no división entre juego y trabajo. Para esto tratan a través del modelo educativo Acción Pedagógica – Aprender Jugando, ese rescate de lo que se es (identidad), lo que se tiene (realidad), lo que se propone (misión – visión), lo que se hace (metodología) y de la manera individual de proceder (cotidiano). (Ramírez, 1998, p.25).

Considerándose la lúdica como fundamental en el proceso de enseñanza, en la que esta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales del

ser humano. Así como parte fundamental del desarrollo armónico humano, siendo más bien una actitud, una predisposición de ser frente a la vida, una forma de estar en la vida. 26

Es así como George Bernard plantea en su libro “la lúdica como instrumento para la enseñanza” (2010) que los entornos lúdico potencian el aprendizaje, al considerar que aprendemos el 20 % de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de los entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje. Actividades Lúdicas, George Bernard Shaw.

Un documento que aporta elementos importantes al desarrollo del presente proyecto fue desarrollado por la Universidad Politécnica de Valencia-España denominado Actividades lúdicas en la enseñanza del juego didáctico, el cual habla sobre la amenidad de las clases como un objetivo docente. Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas se puede desarrollar y explotar; en papel o en la pantalla del computador o tableta, una actividad educativa atractiva y eficaz para los estudiantes.

Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del educando, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores. En este proyecto, se determina que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros educandos desde su interés lo cual es sumamente atractivo poder innovar la transversalidad de las áreas de manera didáctica.

La lúdica como estrategia convierte los diferentes escenarios en contextos de aprendizaje, promueve tanto la competencia para la enseñanza y el desarrollo como la calidad de las relaciones interpersonales, bajo el supuesto de que ambas habilidades son esenciales para la prevención de la agresividad, fortalece los valores, estimula el conocimiento y el pensamiento reflexivo.

Es así, que la lúdica se debe tener en cuenta, principalmente en los espacios escolares; pues, es rica en ambientes facilitadores de experiencias a través de diversas actividades que rompan la monotonía que existe en las aulas de clase y los escenarios escolares, con respecto a la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial,

la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

En este sentido autores como Jiménez (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que: La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42).

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Por lo anterior, la lúdica va de la mano con el aprendizaje, a lo que Nunez (2002) considera que: “La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial” (p.8).

El segundo referente se encuentra en el repositorio de la Universidad los Libertadores, el cual se titula Propuesta lúdico-pedagógica para mejorar la atención en los estudiantes de tercer grado de primaria del colegio externado nacional Camilo Torres escrito por Castañeda, Eslava y Puerto (2015). A través de la lúdica esta propuesta pretende dar herramientas a los docentes para captar y optimizar la atención en los niños canalizando toda su energía.

Por eso es muy importante la necesidad de crear actividades lúdico-pedagógicas deseables, diseñadas de manera específica donde previamente se conozcan los intereses y preferencias de los estudiantes con el fin de ayudarlos a elevar su nivel atencional y favorecer sus aprendizajes.

El trabajo, condensa tres actividades lúdico-pedagógicas para mejorar la atención de los estudiantes de tercer grado de primaria del Colegio Externado Nacional Camilo Torres, poniendo de manifiesto los aspectos más relevantes relacionados con la falta de atención, permitiendo a través de la lúdica, reflexionar sobre los mismos.

De acuerdo con Max Neef (1994), la lúdica puede ser concebida no solamente como una necesidad del ser humano sino como un potencial creativo. Significa que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que también puede producir satisfacciones de dicha necesidad, durante todo su desarrollo. Fundamentalmente la lúdica está orientada a establecer en nosotros un escenario de creaciones, de comunicaciones, de producción de emociones, de equilibrio en el ciclo naturaleza – hombre – naturaleza hacia el diario vivir como un buen nivel y calidad de vida³.

Los procesos lúdicos según Jiménez Vélez Carlos A. publicada en la revista educación y cultura señala que en los seres humanos tienen que ver con las experiencias culturales que unidas a la actitud y disposición que tenga cada sujeto dan como resultado múltiples emociones que llenan nuestro cuerpo de una serie de afectaciones cuando se interactúa de manera espontánea el uno con el otro. En cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca”, se describen como actos lúdicos. (Jiménez, 1997).

En ese orden de ideas podemos definir la lúdica como todo acto inherente al ser humano que le permite estar en contacto con el otro, la sociedad y por ende el conocimiento adquirido de forma espontánea, libre, regulada o no y que le permite llegar a un estado de tranquilidad lo que facilita la aprehensión del saber; es así, entonces que una tercera categoría está relacionada con las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC., en el aula y fuera de ella, para alcanzar este propósito se pretende utilizar los recursos disponibles para implementar el uso de diversas herramientas tecnológicas en el colegio que fortalezcan y permitan alcanzar el desarrollo de las habilidades básicas cognitivas.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), son el conjunto de herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes.

Entrando un poco al área del conocimiento y en relación con el tema, dice (Castells, 1998) “Las nuevas tecnologías de la información no son sólo herramientas que aplicar, sino procesos que desarrollar” (pág. 38.)

Uno de los procesos a desarrollar en este tipo de dinámicas y que compete en especial a esta investigación es el proceso educativo, tenemos entonces que las TIC son los medios y mediaciones para llevarlo a cabo.

Antes de abordar las TIC desde esta perspectiva, contextualicemos según el marco legal Colombiano las políticas estatales de las mismas: Según el plan TIC Colombia del ministerio de comunicaciones, la Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) equivalen, en el mundo moderno, a lo que fue la Revolución Industrial en el siglo XVIII, en términos de la transformación que representan para la sociedad. Esto, en los ámbitos social, político, económico y personal de los ciudadanos.

De tal manera que nuestro país Colombia, no puede darse el lujo de regazarse en el proceso de adopción y masificación de las TIC, lo que significaría alejarnos del mundo con las consecuencias de aislamiento y marginamiento sobre todo para la población más desfavorecida lo cual incrementaría la desigualdad social, desencadenando en una brecha digital, término que se retomará más adelante.

Por lo anterior, el gobierno colombiano por medio del Plan Nacional de TIC 2008-2019 (PNTIC) se ha comprometido, que al final de dicho periodo, todos los colombianos sean usuarios de las TIC en pro de una mejor inclusión social y de un aumento de la productividad.

Para lograrlo, según el (PNTIC) se planearon actividades en cuatro ejes transversales y cuatro verticales. Los transversales tienen efecto sobre distintos sectores de la sociedad, mientras que los verticales se refieren a programas que ayudarán a lograr una mejor apropiación y uso de las TIC en sectores prioritarios para el PNTIC.

Los ejes transversales son: comunidad, marco regulatorio, investigación, desarrollo e innovación, por último, gobierno en línea. Los ejes verticales son: educación, salud, justicia y competitividad empresarial.

Este sería el contexto legal que regula y planea el tema de las TIC para el país, ahora enfoquémoslo sobre el primero de los ejes verticales, el tema educativo que es el que compete en este trabajo de investigación.

Si vemos las TIC como un medio y no un fin, podemos afirmar que son instrumentos y materiales de construcción que posibilitan el proceso de aprendizaje, de igual forma facilita el desarrollo de habilidades y son punto de partida para generar distintas formas de aprender, diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

Debemos entender que el mundo ha cambiado gracias a las TIC y éstas a su vez han impactado en nuestra sociedad y la forma de aprender, de comunicarnos, de informarnos etc.

Como lo mencionan (Bringué, 2002) “Muchos niños y niñas como también jóvenes tienen conocimientos suficiente acerca del uso de las TIC y de internet para desenvolverse por la Red sin dificultad pudiendo acceder a cualquier tipo de información” evidenciando un drástico cambio en las relaciones tradicionales de transmisión de las generaciones adultas a las más jóvenes.

Es común oír a los adultos al referirse al manejo de la tecnología por parte de los niños de hoy en día como: “Es que nacen aprendidos, ya manejan todo los aparatos electrónicos sin que nadie les enseñe”; sencillamente han nacido en el tiempo de la tecnología, por eso, los niños parece que saben al respecto más que sus padres y profesores, o que al menos lo hace con propiedad, lo que plantea un problema a resolver en dos escenarios diferentes, en el aula y en el entorno familiar. En cuanto al contexto del aula es el reto que compete a este trabajo de investigación y al que se le dará solución en el transcurso de su ejecución.

El enfoque que se va a abordar para intervenir en el objeto de la investigación corresponde en parte al tecnológico; en ese orden de ideas citamos a Luhmann, N, (1996)

quien plantea desde el punto de vista pedagógico acerca de “El déficit tecnológico de la educación y la pedagogía”, Luhmann plantea la necesidad de revisar el actual modelo tecnológico porque, a su juicio, éste sigue trabajando con el paradigma de las máquinas triviales, en lugar de hacerlo desde la mirada de las máquinas no triviales.

Esta parte hace referencia explícita a que las máquinas triviales MT funcionan como un procesador al igual que nuestro cerebro, el cual presenta input (entradas a través de los sentidos) y output, (salidas) pero dentro de los cuales los procesos ya están determinados, caso contrario el de las máquinas no triviales MNT las cuales funcionan de la misma manera con la diferencia que dentro de los procesos existen máquinas triviales que cruzan la información por lo tanto las salidas no siempre son las mismas.

Razón por la cual es importante que mediante el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones TIC se pueda buscar el efecto de las máquinas no triviales MNT para que los estudiantes de grado cuarto desarrollen habilidades y destrezas que les permitan mejorar sus procesos de aprendizaje y de esta manera resolver en lo posible sus debilidades en cuanto a los procesos cognitivos básicos.

El tercer referente se encuentra en el repositorio de la Universidad los Libertadores, el cual se titula Prendo y Aprendo: con las TIC comprendo propuesta que se apoya en la lúdica y las herramientas virtuales para mejorar los procesos de lectura en los estudiantes de grado 5 (180 estudiantes) de la Institución Educativa León XIII del municipio del Peñol-Antioquia, escrito por Álzate, Grisales y Pérez (2016). El proyecto presenta el diseño e implementación de una serie de recursos virtuales para el mejoramiento de la comprensión lectora y el desarrollo de competencias lectoras, teniendo en cuenta que los estudiantes solamente decodifican los textos, identificándose como debilidad el desarrollo de habilidades para la comprensión de los mismos.

Los recursos virtuales de los que se menciona en el proyecto se encuentran ubicados en un blog, para que se acceda a través de la red y también en un CD., lo cual permite que se utilice de manera online o son conexión a la internet. Se sustenta este proyecto en la afinidad que tienen los estudiantes con este tipo de recursos virtuales.

Resaltan en la propuesta los autores, la importancia que se tiene al abordar un proyecto de investigación y la implementación de una propuesta pedagógica hacer una valoración

profunda de los intereses de los estudiantes, ya que a través de la innovación los procesos de enseñanza-aprendizaje permiten con mayor facilidad que el acceso al conocimiento sea más placentero y se adquieran o refuercen habilidades no solo la lectura y sus diferentes componentes; sino también en todos los campos del conocimiento. De tal manera que los estudiantes a través de las TIC generen aprendizajes autónomos con la guía permanente del docente.

Al abordar el tema de las TIC es ineludible en el campo de la globalización señalar conceptos como sociedad de la información y sociedad del conocimiento ya que estos se encuentran presentes en diferentes contextos que validan cambios sociales, tecnológicos, económicos, políticos, culturales y educativos.

La UNESCO en su informe mundial titulado “Hacia las sociedades del conocimiento”, (UNESCO, 2005) señala que existe una diferencia importante entre sociedad de la información y sociedad del conocimiento. Mientras que la primera se basa en los progresos tecnológicos, las sociedades del conocimiento comprenden dimensiones sociales, éticas y políticas mucho más vastas. De tal manera que surge la propuesta de referirse a las sociedades de forma plural teniendo en cuenta que las TIC no se pueden catalogar como únicas conductoras hacia una forma única de sociedad.

Para Polanco (Polanco, 2006), se suele hablar de sociedad de la información o de sociedad del conocimiento privilegiando en un caso la noción de información y en el otro la noción de conocimiento. Aunque no son nociones necesariamente simétricas, comparten la propiedad de construir lo que Castells denominó sociedad red (Castells, 1996, SP). Si bien Castells en su trilogía sobre la era de la información, refiere a la sociedad red, en artículos posteriores equipara sociedad del conocimiento con sociedad de la información. Sosteniendo que al hablar de sociedad del conocimiento —en otros casos, sociedad de la información, nos estamos refiriendo a la constitución de un nuevo paradigma tecnológico y que es internet una de las expresiones concretas de dicho paradigma.

Lo anterior permite identificar que es una necesidad imperante que los docentes se familiaricen con este tipo de avances tecnológicos y que al mismo tiempo lo pongan a disposición de los estudiantes de forma pedagógica para así poder innovar y salir de la monotonía que es característica de la escuela.

La propuesta es producto tangible del proceso de investigación, dentro de la cual se plantean algunas estrategias y herramientas pedagógicas para resolver de manera asertiva el problema planteado permitiendo así potenciar los procesos cognitivos básicos (atención y concentración) en los estudiantes de grado cuarto de primaria de la IED colegio técnico distrital Laureano Gómez, principalmente en procesos cognitivos relacionados fundamentalmente con analizar, interpretar e inferir.

Para ello se hace necesario articular la misma con el modelo pedagógico que implementa la institución, que para el caso concreto es la pedagogía activa, este modelo pedagógico busca específicamente formar jóvenes con sentido democrático, desarrollando un espíritu crítico y de reflexión, desarrollando el aprendizaje de forma comprensiva, crítica y transversal respetando en la enseñanza las necesidades e intereses del niño.

Esto se puede alcanzar a través de la lúdica mediada por el manejo de la tecnología en el aula. Uso de diversas herramientas tecnológicas en el colegio que fortalezcan y permitan alcanzar el desarrollo de las habilidades básicas cognitivas.

El diseño e implementación de esta propuesta se puede socializar en la institución para el beneficio de todos los estudiantes; incluso para los demás docentes del colegio y de otros colegios teniendo en cuenta que es un denominador el desarrollo de procesos cognitivos básicos relacionados con la atención y concentración; por lo tanto se pone a disposición de los docentes que quieran hacer uso de ella para su labor pedagógica.

Las herramientas lúdicas mediadas por las TIC consisten en la utilización de diferentes contenidos programáticos los cuales contienen actividades que permiten el desarrollo de la atención y concentración a través componentes visuales, aptitud verbal, ejercicios de lógica, de atención y de la vida personal.

Taller de ejercicio visual: consiste en estimular el cerebro izquierdo de los estudiantes mediante la realización de ejercicios visuales a través de diferentes ejercicios contenidos en los programas.

Taller de aptitud verbal: el objetivo fundamental es incrementar los procesos mentales para mejorar y utilizar adecuadamente un vocabulario más amplio.

Ejercicios de lógica: Consiste en propiciar el estímulo en los procesos de razonamiento lógico contenido en las actividades de los programas.

Taller de atención: consiste en estimular los procesos de atención de los estudiantes utilizando figuras, números, letras, colores y formas geométricas.

Taller de mi vida personal: Busca ejercitar la memoria evocando recuerdos personales, familiares y escolares.

Guía de trabajo : Taller de ejercicio Visual	
Sesión	1

Objetivo específico de aprendizaje: estimular el cerebro izquierdo de los estudiantes mediante la realización de ejercicios visuales

Tiempo estimado de ejecución	Evidencia a entregar	Forma de entrega de la evidencia
1 hora y 50 minutos	<p>Desarrollo de los ejercicios programados en el taller.</p> <p>Presentación con gráficos, figuras, ilustraciones de las principales ideas recogidas del trabajo por equipos</p> <p>Exposición grupal</p>	En medio físico, magnético y socialización
Actividad previa		Recursos de Apoyo
Los estudiantes realizarán anticipadamente ejercicios de estimulación visual		Taller en formato físico con los ejercicios asignados

proporcionados por el docente. Breve consulta sobre el tema	Fotografías, gráficas, CD. Tabletas.
-------------------------------------------------------------	--------------------------------------

Descripción de la Actividad

El docente comenzara con una actividad de motivación durante 5 minutos para ambientar la realización del taller; a continuación explicitará las indicaciones para la realización del mismo por espacio de 15 minutos seguidamente entregara a cada educando las hojas de las figuras a trabajar durante un lapso de 20 minutos; posteriormente se organizan equipos de trabajo de cinco estudiantes para realizar el trabajo cooperativo, se abre la imagen en paint revisando las ejecuciones de cada integrante, durante 25 minutos; el docente estará a disposición durante 10 minutos para precisar, aclarará y ampliará inquietudes, para que finalmente los equipos hagan la socialización de sus producciones durante 30 minutos. 5 minutos finales para evaluación.

Criterios de Evaluación

Los objetivos de la actividad se consideran logrados si:

Los estudiantes individualmente desarrollan acertadamente más del 60% los ejercicios del taller.

Se manifiesta mejor y mayor empleo en aspectos visuales por parte de los estudiantes

Hay participación favorable a la cooperación

Autores de la guía: Nidia Marínela Bernal, Ángela Bernal.



INSTITUTO TÉCNICO DISTRITAL "LAUREANO GÓMEZ"
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

Formación técnica y humana con proyección a la comunidad para el progreso socioeconómico de nuestra región









Taller Visual 1



Mover dos lápices de color para formar una palabra cuya definición es "Cama de recién Nacido".



BOLERA



Pasar de una bola a otra, siguiendo la dirección de la flecha, para recomponer una palabra de doce letras



PALABRA OCULTA



Colorear otros 7 rectángulos para completar las cinco letras de una palabra cuya definición es "apodo" o "sobrenombre".



INSTITUTO TÉCNICO DISTRITAL "LAUREANO GÓMEZ"
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

Formación técnica y humana con proyección a la comunidad para el progreso social y económico de nuestro país








Taller Visual 2 DOMINÓ

A partir del ejemplo buscar en el tablero inferior la posición de las restantes 7 fichas del dominó



SUMA Y SIGUE

Sin pasar dos veces por el mismo dado ni dar pasos en diagonal, trazar una ruta desde el punto de salida hasta la meta, de manera que se obtengan 40 puntos sumando las caras de los dados por los que se pasa.



CERILLAS

Mover solo cuatro cerillas para formar dos cuadrados grandes y cuatro más pequeños.



LAS FLECHAS



En cada línea y cada columna, tachar las flechas idénticas (mismo color y sentido). Luego, partiendo de la flecha roja, seguir la dirección que indica hasta encontrar otra flecha no tachada que seguir. Continuar así hasta llegar al punto rojo.

Sesión	2
---------------	----------

Objetivo específico de aprendizaje: estimular el proceso de atención de los estudiantes

Utilizando figuras, números, letras, colores y formas geométricas.

Tiempo estimado de ejecución	Evidencia a entregar	Forma de entrega de la evidencia
1 Hora y 50 minutos	<p>Desarrollo de los ejercicios planeados en el taller</p> <p>Presentación en Power Point de las ideas principales elaboradas por el equipo.</p> <p>Socialización de las mismas</p>	En medio físico y magnético y la exposición del grupo

Actividad previa	Recursos de Apoyo
Consulta orientada por el profesor sobre el tema y ejecución de algunos ejercicios preliminares relacionados con la atención y la concentración	<p>Fotocopias de ejercicios,</p> <p>Tableta.</p> <p>Grabadora , CD.</p>

Descripción de la Actividad

Inicialmente se escuchara música con sonidos de la naturaleza. Explicitación de la temática por parte del docente. Luego se realiza el momento del estudiante con la resolución de los ejercicios del taller. De ahí se procede a la producción colectiva en grupos de trabajo con base en los aportes de cada integrante; para continuar con la asesoría de docente precisando, corrigiendo y fortaleciendo lo producido por el equipo. Seguidamente se realizara la puesta en común de sintetizado por cada grupo. La evaluación de la actividad será el cierre del proceso.

Criterios de Evaluación

Los objetivos de la actividad se consideran logrados si:

Desempeño satisfactorio de los estudiantes en los resultados del taller

Participación proactiva de los educandos durante el desarrollo de las actividades

Actuación benéfica en lo relativo al proceso de atención

Cumplimiento, calidad, interés y esfuerzo por lo que se hace

Autores de la guía: Nidia Marínela Bernal, Ángela Bernal.



INSTITUTO TÉCNICO DISTRITAL "LAUREANO GÓMEZ"
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

Formación técnica y humana con proyección a la comunidad para el progreso socioeconómico del distrito de



Taller Verbal 1.



LA INTRUSA:

Emparejar éstas palabras para formar 5 expresiones usuales como TARJETA y AMARILLA. Sobrará una palabra que no está relacionada con ninguna otra.

Seco **Percherón**
Arco **Mar** **Caballo**
Piscina **Fruto** **Rojo**
Común **Sentido**
Cubierta



TRES VECES SEIS

Leyendo de izquierda a derecha y utilizando en cada caso una letra de cada dado, encontrar tres nombres de pila femeninos.



PALABRA DESORDENADA

Las ocho letras que componen esta palabra, se han dispuesto siguiendo el orden en que se deletrea. Componer la palabra observando la situación de cada letra.





INSTITUTO TÉCNICO DISTRITAL "LAUREANO GÓMEZ"

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

Formación técnica y humana con proyección a la comunidad para el progreso socio económico de nuestro país



Taller Verbal 2

CADA PALABRA CON SU DEFINICIÓN.

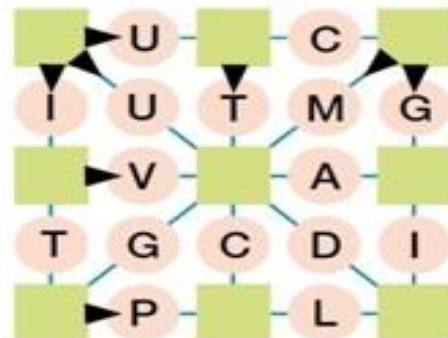
Asociar como en el ejemplo, cada palabra con su definición.

1 H	TORPEDO	A	Estufa de combustión lenta.
2	CARTUJO	B	Pieza de metal de la imprenta o de la máquina de escribir.
3	SALAMANDRA	C	Especie de ceratión musulmán.
4	CARTÓN	D	Máquina que sirve para levantar grandes pesos a poca altura.
5	MORABITO	E	Pequeño hueso situado en el oído medio.
6	TIPO	F	Dulce de hojaldre almendrado.
7	PERRILLO	G	Territorio dominado y administrado por una potencia extranjera.
8	CHILINDRÓN	H	Pez marino parecido a la raya.
9	GAPD	I	Modelo pteado sobre lienzo para realizar un tapiz.
10	GORBATA	J	Castillo de las armas de fuego.
11	MARTILLO	K	Caballo andaluz.
12	COLONIA	L	Juego de naipes.

PALABRAS EN LINEA:

Con las 9 letras propuestas, formar, horizontalmente, verticalmente y en diagonal ocho palabras de 5 letras.

H A I
E A R
O A O



CONEXIONES:

Colocar en cada fila tres grupos de tres letras para formar seis palabras de seis letras, conectadas entre sí por una sílaba igual.

TAR BRE BAL CEL RIA CHA DOR MON CHA

1	CHU	...	DON	...	IBE	...	DAS
2	FIE	...	COL	...	LAN	...	SIS
3	TRI	...	CON	...	SAL	...	TAR

Taller Verbal 3

Conclusiones

Como primera conclusión se puede señalar la importancia que cobra el uso de las TIC en los procesos educativos; las instituciones educativas deben apostarle a la innovación educativa; rompiendo así una serie de postulados paradigmáticos con relación a los procesos de enseñanza-aprendizaje y a este binomio es indispensable agregarle un tercer elemento que la evaluación, pero no la evaluación sumativa sino aquella que es permanente, diagnóstica, formativa y cualitativa; teniendo en cuenta que la formación está centrada en los contenidos sin tener en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes, esta innovación a la que se hace referencia debe propiciarse desde el aula de clase pero con la finalidad de ampliarlo a toda la institución educativa en un trabajo articulado, planificado y organizado desde todos los escenarios institucionales, ya que a través de la lúdica se fomenta la creatividad en los niños y por ende se mejoran sus procesos de aprendizaje generando estrategias propias de la dinámica del conocimiento.

La mayoría de los estudiantes cuenta con recursos tecnológicos en sus casas como es el computador, la tableta o el celular; Al igual que en el colegio tienen acceso permanente a los mismos de tal manera que es importante que estos recursos técnicos y tecnológicos se incorporen de forma pedagógica y permanente para el fortalecimiento de las diferentes áreas del conocimiento.

De acuerdo con los objetivos planteados se puede señalar que la lúdica es un elemento trascendental en los diferentes escenarios escolares teniendo en cuenta que esta es innata en los niños, y su implementación permite que el aprendizaje se convierta en algo divertido y natural; que las actividades que se desarrollen en torno a los aprendizajes esperados sean agradables, relajantes, interesantes y motivadoras de tal manera que lo que se busca es facilitar a los estudiantes la interacción permanente con ambientes de aprendizaje lúdicos a través del uso pedagógico de herramientas que proporcionan las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC., generando aprendizajes significativos desde las dimensiones de la formación integral de los estudiantes del grado 403 del colegio Laureano Gómez de la ciudad de Bogotá DC.

La lúdica se convierte acompañada de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC., como una de las mejores herramientas que debe incorporar el docente en su práctica pedagógica de tal manera que a partir de allí se deben definir las estrategias que van a acompañar estos procesos; existe la necesidad que los docentes reflexionen sobre sus prácticas pedagógicas, hagan cuestionamientos sobre la forma como se enseña de tal manera que así mismo se aprende y que se pueda alcanzar el logro de habilidades y fortalezas en los estudiantes para que sean ellos a través del trabajo autónomo quienes las incorporen como estrategias de aprendizaje, que cobren importancia a la hora de enfrentar su realidad social creando compromiso hacia la institución educativa; la cual debe propender por formar niños creativos, motivados y propositivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos mediados por la TIC, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, generando en él la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento.

Teniendo en cuenta las anteriores conclusiones se llega a definir que la implementación de la lúdica en los diferentes escenarios, se hace efectiva cuando en realidad se enmarcan acciones pedagógicas, con aras a transformar prácticas pedagógicas que promuevan la participación activa del estudiante como protagonista y se propicie el desarrollo de habilidades indispensables para mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos.

Lista de Referencias

- Álzate, J. Grisales, J. Pérez, A. (2106). Prendo y aprendo: con las TIC comprendo. Repositorio institucional Universidad los Libertadores.
<http://hdl.handle.net/11371/751>.
- Bernard, G. (2010). La lúdica como instrumento para la enseñanza.
- Beltrán, P. Benavides, M. Hernández, D. & Niño Z. (2015). Propuesta pedagógica mediada por TIC .para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de primaria de la IED Antonio Nariño de Nariño Cundinamarca. Obtenido de Repositorio institucional Universidad Los Libertadores:
<http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/287>.
- Bringué, X., Sábada, Ch. (2002). Interactiva en Madrid. Editorial Generaciones Interactivas.
- Castañeda, Eslava y Puerto (2015). Propuesta lúdico pedagógica para mejorar la atención de los estudiantes de grado tercero del colegio externado nacional Camilo Torres. Obtenido del repositorio institucional Universidad Los Libertadores.
- Castells, M. (1998). Tomado de la conferencia Tecnología de la Información, Globalización y Desarrollo Social. Ginebra Junio 1998.
- Del Toro, A. Álvarez, Ll. & Espitia, M. (2016). Estrategias Lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes de grado tercero. Repositorio institucional Universidad los Libertadores.
- Sevilla, G. (1997). Introducción a la Psicología. Editorial Síntesis.
- Karl, G. Teoría del Juego, Disponible en: http://www.dialnet.uniroja.es/descarga/articuloel_juego_como_escuela_de_vida/2774872. Citado por Castañeda, Eslava & Puerto (2015)
- Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.

Vélez, J. (1997). La Inteligencia Lúdica. Cooperativa del Magisterio.
Disponible:<http://www.ludica.com.co>. Citado por Castañeda, Eslava y Puerto (2015)

Luria, A. (1979). Atención y memoria, Barcelona, Fontanella.

Manfred, A. Max, N. (1994). Desarrollo a Escala Humana. Montevideo, Uruguay: Editorial Nordan-Comunidad.

Maxwell, J. (1996) “qualitative research design. An nteractive Approach”. Sage Publications, 1996. Páginas 63-85. Chapter 5 : Methods: what will you actually do? Traducción de María Luisa Graffigna.

Ministerio de Comunicaciones, Colombia, Plan Nacional de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Bogotá, D.C., mayo de 2008.

Sousa, D. (2002). Cómo aprende el cerebro. CORWIN PRESS segunda edición (2002).

Ramírez, R. (1998). Autor del libro Didáctica del Juego, Universidad del Quindío. Ponencia “La lúdica como proyecto de vida”.

UNESCO. (2005). Informe mundial de la UNESCO. Hacia las sociedades del conocimiento. Mayenne: UNESCO.